

kitsch einer konservativen vergangenen Generation; Jazz auf Avantgarde; die unterschiedlichen Ausformungen von Elektro, Techno und Industrial auf die – im Grunde schon namensgebende – Zukunft, aber auch auf synthetische Drogen etc. Lieder von zeitprägenden Bands oder Musikerinnen und Musikern können in dieser Hinsicht genutzt werden, um die Handlung eines Hörspiels in die entsprechende Zeit zu datieren. Und schließlich kann auf Basis dieser aufgezeigten musiksemantischen Topografie kreativ – etwa durch eine hörspielspezifische Paradigmatisierung – eine neue, individuelle Semantik aufgebaut werden: In *HEROIN* von Sebastian Büttner und Leonhard Koppelman etwa, einem Historienhörspiel, das die Erfindung des titelgebenden Opioids im Bayer-Stammwerk in Wuppertal nachzeichnet, wird gleich zu Beginn des Stücks während der Titelsage und dann immer wieder im Verlauf des Stücks ein ganzer semantischer Komplex aufgerufen, indem mit Liedern von The Doors, Nirvana, Nine Inch Nails, Marilyn Manson, Amy Winehouse etc. Musikbands bzw. Sängerinnen und Sänger musikalisch zitiert werden, die fundamental vom Missbrauch dieser Droge gezeichnet waren. In diesem Fall ist also nicht die Musikgattung oder -richtung das paradigmatisch-semantisch Entscheidende, sondern der hinter bestimmten Einzelbands bzw. Einzelpersonlichkeiten stehende biografische Zusammenhang, der durch die Zusammenführung der Musikstücke aufgerufen wird. Indem Musikbands und Sängerinnen und Sänger verschiedener Zeiträume so zitiert und miteinander verknüpft werden, erhält das Spannungsfeld zwischen Segen und Fluch, in dem das zunächst als Medizinprodukt entwickelte Heroin steht und dessen allmähliche Bewusstwerdung durch das Hörspiel ausgeleuchtet wird, darüber hinaus eine zusätzliche, von der zentralen Hörspielhandlung abgehende sozusagen prophetische Ebene und zeigt implizit die Entwicklungen und die Folgen auf, die Heroin bis in unsere Tage zeitigt.

Extradiegetische Musik

Ähnlich wie der kulturelle Kontext bei der Bewertung von Musik in einem Hörspiel zu berücksichtigen ist, um vor allem die Parameter von Tonalität, Melodie, Harmonie sowie Rhythmus korrekt einzuordnen, muss immer auch beachtet werden, auf welcher *diegetischen Ebene* die Musik liegt, um ihre Funktion korrekt bestimmen zu können. Man unterscheidet in der Erzähltheorie grob zwischen zwei funktionalen Ebenen: Auf der extradiegetischen Ebene befindet sich die Erzählinstanz, die entweder als Figur konkret ausgestaltet sein oder auch nur als abstraktes Vermittlungskonzept vorausgesetzt werden kann. Die Erzählinstanz erzählt den eigentlichen Inhalt einer Geschichte und vermittelt auf diesem Wege die intradiegetische Ebene, auf der sich die Figuren und Handlungen befinden, von denen die Erzählinstanz berichtet (siehe ausführlicher dazu Kap. 6.4, 7.1 und 7.5). Diese Trennung ist analytisch sehr wichtig, da es u.a. einen großen Unterschied macht, ob eine bestimmte Musik von der Erzählinstanz einer Handlungssituation beigegeben wird oder ob die Mu-

sik in dieser Handlungssituation selbst erklingt. Man unterscheidet entsprechend intradiegetische von extradiegetischer Musik.

Extradiegetische Musik ist dabei Musik, die ihren Ursprung nicht in der dargestellten Welt hat, sondern als nicht-handlungsbedingtes Narrationselement dem Prozess der Erzählung und damit der Erzählinstanz zugerechnet werden muss. Als solche erfüllt diese Musik gleichsam auf Metaebene kommunikative, kommentative sowie argumentative Funktionen, indem sie etwa einen bestimmten Raum illustrativ ausdeutet, eine Handlung als »böswillig« definiert oder gestimmte Zusammenhänge zwischen Figur und Handlung verdeutlicht. Systematisch lassen sich dabei die drei Funktionskomplexe von Deskription, Emotionalisierung und Strukturierung abgrenzen, wobei diese Einteilung vorwiegend Organisationsgründe hat und gleichwohl breite Übergangsbereiche bestehen.

Zur *Deskription* bzw. Geräuschstilisierung oder zum *Underscoring* wird Musik dann eingesetzt, wenn mit ihr Handlungen oder Geschehnisse klanglich nachgebildet werden. Das kann geschehen, indem für natürliche oder zivilisatorische Schallquellen (Gewitter, Meeresbrandung, Vogelstimmen, Fabriklärm, Eisenbahn etc.) musikalische Patterns gestaltet werden, die diesen Geräuschflächen entweder additiv unterlegt oder auch alternativ an deren Stelle eingesetzt werden. Die Extremform des *Mickeymousing* wurde bereits angesprochen. Im Hörspiel MICHEL AUS LÖNNEBERGA – MICHEL MUSS MEHR MÄNNCHEN MACHEN etwa wird die Hauptfigur von ihrer Mutter zu Krösa-Maja geschickt, um diese schnell herbeizuholen. Kaum ist die Bitte geäußert, erfolgt ein Szenenschnitt und es setzt eine rasche zweistimmige Melodie aus zweimal eskalierenden und wieder abfallenden Tonfolgen mit Sechzehnteltriolen ein, die eine enorme treibende Wirkung entfaltet und durch die der flinke Lauf von Michel (helle Flöte) über die Hügel (dunkles Cello) hin zur Hütte von Krösa-Maja (Schlussfermate) musikalisch hörbar gemacht wird. Weniger aufdringlich sind dagegen sogenannte *musikalische Tableaus*, bei denen es sich um musikalische Patterns handelt, die vom konkreten Verlauf des Hörspielganzen mehr oder minder abgesetzt sind, kaum motivische Aktivität und harmonische Strebigkeit besitzen und in Gestalt einer ruhig bewegten Klangfläche als Chiffre eines musikalischen Naturzustands fungieren. Ihnen zentral eigen ist damit das Moment der Statik, das Fehlen einer narrativen Entwicklung. In der Konsequenz dienen sie einerseits der klangzauberischen Untermalung von Landschaftsschilderungen mit einer Betonung der »natürlichen« Aura und Stimmung; andererseits eignen sie sich – durch die Suspension der musikalischen Zeit infolge oft harmonisch funktionslos gegeneinander verschobener Akkorde ohne definitiven Leitton – auch zur Darstellung von Zeitlosigkeit, bspw. wenn Reflexionsräume, Traumzustände oder Ähnliches entworfen werden.

Zur *Deskriptionsfunktion* lässt sich auch das Verfahren der *musikalischen Verortung* zählen, das bereits angesprochen wurde. Folkloristische Musik kann so als musikalisches Zertifikat für die nationale, kulturelle, temporale Identität des Hör-

spielgeschehens bzw. für dessen Situierung oder auch für eine temporale Datierung eingesetzt werden. Authentisch ist das vor allem beim Gegenwartshörspiel, wenn Songs der Popmusik aufgegriffen werden, um »Aktualität« und »Jugendmilieu« zu indizieren. Ein Sonderfall der musikalischen Verortung ist die Verwendung von Nationalhymnen oder regional definierten Liedern, die als musikalische Regions- oder Staatszeichen direkt bestimmte Gebiete oder Länder repräsentieren und entsprechend akustisch bezeichnen können. Das Verfahren ist, wie ebenfalls bereits angedeutet, häufig an bestimmte genredeterminierte »Stimmungsinstrumente« gekoppelt wie das Cembalo (»europäischer Barock«), die Sitar (»Indien«), elektronische Musik (»Zukunft«) oder Mundharmonika und Banjo (»Western«).

In dieser Form grenzt es eng an *Genrecharakterisierung*, wenn also über eine bestimmte Musik damit verknüpfte semantische Komplexe aufgerufen werden, so etwa Rapmusik als musikalisches Indiz für Kriminalität, Drogen, Gewalt, Prostitution; Marschrhythmus, Rührtrommel und Fanfare für militärische Stoffe und Situationen; gestisch »niedliche« Musik (Spieluhrklang, Glockenspiel etc.) für das Kinderhörspiel oder Szenen mit Kindern; oder Sakralmusik zur Kennzeichnung religiöser Stoffe und Handlungsschauplätze.

Allein aus der Verknüpfung von Musik mit bestimmten Semantiken resultieren rasch spezifisch emotionale Effekte von Musik, die, wenn sie gezielt angestrebt und eingesetzt werden, sich in der *Emotionalisierungsfunktion* von Musik zusammenfassen lassen. Zwei Tendenzen können hierbei unterschieden werden, eine stärker auf die Wahrnehmungslenkung ausgerichtete Orientierungsfunktion und die sogenannte Mood-Technik, die konkret mit der Gefühlssteuerung befasst ist.

Die *Orientierungsfunktion* von Musik beginnt bereits damit, dass Musik wesentlich die *Immersion* der Rezipierenden in die dargestellte Welt erleichtert, da sie dem ansonsten auf Gespräch und Geräusch reduzierten Klangbild des Hörspiels ein Höchstmaß an klangräumlicher Tiefe und Plastizität hinzufügen kann. Indem sie ein zeitlich manifestiertes Klangkontinuum erzeugt, das sich zugleich direkt in dem Raum entfaltet, in dem das Hörspiel über ein Radio, eine Stereoanlage oder dergleichen wiedergegeben wird, sowie als Schallereignis auf diesen Raum einwirkt, entwickelt die Musik eine enorme rezeptive Präsenz, die sie auf das Hörspiel als solches überträgt und dieses dadurch zu einem ganz konkreten realen Schallereignis in der Welt macht. Gleichzeitig werden dadurch Geräusche der Realität übertönt, gleichsam ausgeblendet, und die Wahrnehmung weitgehend vollständig auf die Klangwelt des Hörspiels konzentriert. Auf diese Weise setzt die Musik zugleich die Selbstwahrnehmung und Selbststeuerung herab und motiviert dadurch einen Rückzug aus dem Wachbewusstsein in das immersive Bewusstsein der Rezeption. Der subtraktive Raumcharakter der Musik, der den Klangraum der Realität überlagert und teilweise ersetzt, erzeugt bzw. steigert insofern den Realitätscharakter des Hörspiels. Selbst wenn ein Hörspiel über Kopfhörer, sprich: ohne die Aktivierung des realen Rezeptionsraums konsumiert wird, ist dieser immersive

Effekt noch gegeben – wenn seine Wirkung in diesem Fall auch nicht auf die Manifestierung des Hörspiels als Schallereignis in der Realität bedingt wird, sondern geradezu durch die vollständige Eliminierung aller Umraumgeräusche und die damit einhergehende Verabsolutierung der Klangwelt des Hörspiels begründet ist.

Darüber hinaus kommt der Musik auch insgesamt eine wichtige Rolle bei der *moralischen Satisfaktion* im Zusammenhang der Hörspielrezeption zu. Ist das Hörspiel wesentlich auf die Simulation einer rezeptiven Teilhabe an Geschehnissen abgestellt, die in der Realität mit Diskretion, Intimität und Privatsphäre verknüpft wären und in der Wahrnehmung insofern voyeuristisch oder besser »ecoutistisch« kontextualisiert wären, erzeugt die Musik einen dezenten Rahmen von Irrealität, der diesen Voyeurismus bzw. »Ecoutismus«, wo nicht eliminiert, so doch relativiert und das spannungsreiche Wechselverhältnis von Lust und Hemmung – durchaus »entlastend« im Sinne der Psychoanalyse – zugunsten des erstgenannten Moments akzentuiert. Die Zuhörenden können in der Folge ein Geschehen – und sei es das intimste Liebesgespräch – belauschen, das dank der beigegebenen Musik als »mediatisiert« bzw. »nicht tatsächlich« bzw. »moralisch legitimiert« markiert wird, sodass die Rezeption zwischen Hörlust und intellektueller Distanzierung oszilliert. Gerade dieses Als-ob der Simulation von belauschter Intimität im Zusammenspiel mit metareflexiver (Selbst-)Betrachtung macht nicht zuletzt einen entscheidenden Reiz von Hörspielen aus.

Weitergehend kann Musik hinsichtlich des *Handlungsverlaufs orientierend* funktionalisiert sein. Zwei Prinzipien sind hier besonders zu nennen, nämlich die musikalische Antizipation und die Signale. *Musikalische Antizipation* bzw. Ankündigung beruht meist auf der Leitmotivtechnik: Ist ein Leitmotiv einer handelnden Figur zugeordnet, so kann etwa durch das Anzitieren dieses Themas das Eintreffen oder auch Eintreten der zugehörigen Figur angedeutet bzw. vorweggenommen werden. Indem das Leitmotiv so teilweise die Funktion einer Stellvertretung übernimmt, zeigt das Thema also die (bevorstehende) Anwesenheit der Person auf, noch bevor diese tatsächlich in einer bestimmten Szene erscheint, was speziell zur Erzeugung von Erwartungsspannung bei den Zuhörenden eingesetzt werden kann. Es muss jedoch nicht unbedingt eine Leitmotivtechnik etabliert sein, denn bereits die Zuordnung tonaler Dissonanz zu einer an sich harmlos erscheinenden Handlung kann als Propheze zukünftig eintretenden Unglücks Verwendung finden. Wird in diesem Zusammenhang ein Leitmotiv gebraucht, so kann dieses speziell thematisch disharmonisch abgewandelt erscheinen, um auch noch im Voraus anzudeuten, welche Figur konkret vom Unglück ereilt werden wird. Bereits angesprochen wurde der Wechsel des Tongeschlechts (Dur → Moll/Moll → Dur), mit dem sich eine Wendung der Situation zum Besseren bzw. Schlechteren insinuiert lässt. Und auch die Anzeige von Entwicklungen bzw. Verwicklungen in den Figurenrelationen durch die Kombination verschiedener Leitmotive fand schon Erwähnung.

Musikalische Signale erscheinen dagegen meist in Gestalt eines plötzlichen Musikeinsatzes oder einer sprunghaften Lautstärkenerhöhung, durch die es rezeptiv zu einer plötzlichen Wahrnehmungssteigerung kommt. Auch dieses Rezeptionsprinzip macht sich das Hörspiel häufig zunutze, um der Musik damit eine Appellfunktion zu übertragen. Auf diese Weise lässt sich jedoch nicht nur die Wichtigkeit zeitgleich zur Musik vonstattengehender Handlungsumschwünge besonders akzentuieren sowie die Aufmerksamkeit des Publikums aktivieren, sondern solche musikalischen Signale können auch antizipativ auf ein gleich einsetzendes wichtiges Handlungsmoment vorausweisen oder auch eine Rückblende einleiten.

Damit erfüllt die Musik dann schon eine wichtige Rolle bei der *syntaktischen Strukturierung* eines Hörspiels, sie übernimmt also Gliederungsaufgaben. Als *Klammerfunktion* bezeichnet man dabei das Verfahren, über mehrere Erzählabschnitte hinweg ununterbrochen durchgängige Musik zu verwenden, um auf diese Weise diese einzelnen Erzählabschnitte mittels des Moments musikalischer Kohärenz zu einem zusammengehörigen Ganzen zu verbinden. Auch wenn die Szenen inhaltlich sehr disparat erscheinen mögen, erschafft das Kontinuum der sie begleitenden Musik einen umfassenden Rahmen, innerhalb dessen sie als zusammengehörend wahrgenommen werden. Ein Spezialfall hierzu bildet die *Bindungsfunktion* von Musik, die aufgerufen ist, wenn bei einem Szenenwechsel über die Szenengrenzen hinweg eine durchlaufende Musik beigegeben wird. Dadurch kann der Übergang zwischen den verschiedenen Schauplätzen harmonisieren bzw. relativiert werden und bspw. auch eine zunächst nicht offensichtliche Relation, Abhängigkeit oder ein Zusammenhang angezeigt werden. Wird bei solchen Szenenwechseln kein harter Schnitt, sondern eine mediierende Blende verwendet, lassen sich auf musikalischer Ebene solche Übergänge auch mit einer Melodieveränderung begleiten, wodurch dann bspw. darauf hingewiesen werden kann, dass zwar zwischen den beiden so verknüpften Erzähleinheiten ein Zusammenhang, jedoch auch eine bestimmte Form der Entwicklung oder Disparität besteht. In einem solchen Fall spricht man auch von *Tonbrücken*, die dazu dienen temporal und/oder lokal getrennte Szenen miteinander zu verbinden. Gleichsam konventionell ist dabei das – leider gleich wie die spezifische Form des Leitmotivs benamte – sogenannte *Erinnerungsmotiv*, das darin besteht, dass aus einer aktuellen, präsentischen Szene heraus eine Überblendung in eine (oft sehr weit) zurückliegende Szene erfolgt, wobei eine Musikunterlage als strukturelles Bindeglied fungiert. So werden, wie bspw. im Stück *DER GEWISSENLOSE MÖRDER HASSE KARLSSON*, sehr häufig Erinnerungen von Figuren dargestellt und eine diegetische Gegenwart mit einer diegetischen Vergangenheit verbunden. Allgemein lässt sich sagen, dass inhaltlich lose korrelierte Hörspielszenen durch eine Musikbegleitung an Kontur und Kontinuität gewinnen, sowie, dass vor einem musikalischen Klangteppich Verschiedenartiges die Tendenz zeigt, zu einer Einheit zu verschmelzen. Dagegen kann Musik auch zur *Segmentierung* verwendet werden. Dieser Effekt tritt dann ein, wenn nach

narrativ geschlossenen Erzählabschnitten ein Musikeinwurf erfolgt, denn dieser kann so das Ende des betreffenden Abschnitts akustisch markieren und dessen Abgeschlossenheit unterstreichen. Zugleich gilt, dass, wenn die Musikbegleitung einer Szene an einer Schnittstelle ebenso wie die sonstigen hörbaren Inhalte hart unterbrochen wird, die Musikunterbrechung also mit dem Schnitt zusammenfällt, dieser Schnitt und damit das Ende der narrativen Sequenz extrem betont wird. Ein Kontinuum zerreißt – und das Gewalttätige dieses Effekts kann etwa in Homologie zum inhaltlich Gewalttätigen einer derartig beendeten Szene gebracht werden, wobei die Musik hier wesentlich nur verstärkend wirkt, der Effekt als solcher jedoch schnittechnisch begründet ist (vgl. Kap. 6.6 zum Schnitt).

Der Einsatz von Musik entsprechend der *Mood-Technik* dient in erster Linie der Vermittlung von Emotionalität. Unterschieden wird hierbei gemeinhin zwischen expressiver und sensorischer Hörspielmusik. Die *expressive Hörspielmusik* soll in erster Linie die Stimmung sowie psychische Prozesse der Figur zum Ausdruck bringen. Sie ist also primär narrationsbezogen und illustrativ, indem sie der musikalischen Ausdeutung des Figurencharakters dient. Eine solche Artikulation der Figurenstimmung und -psyche kann etwa dadurch realisiert werden, dass Gemütsbewegungen, Leidenschaften und Stimmungen durch die bereits besprochenen musikalischen Semiosebereiche der Instrumente, Tonlagen, Tonarten, der Dynamik etc. dargestellt werden. So färbt etwa bereits eine langsame mit wenigen tiefen Bläsern instrumentierte Melodie in Moll-Tonalität deutlich auf den von ihr begleiteten Gedankenmonolog einer Figur ab und führt rezeptiv zur weitgehend unbewussten Übertragung der gedrückten, pessimistischen musikalischen Stimmungswerte auf das sich im Monolog manifestierende Figurenbewusstsein. Besonders auf Basis der Verwendung von Leitmotiven für Figuren, Dinge und Situationen können die Gedanken einer Figur im Weiteren sehr differenziert musikalisch ausgedeutet werden. Ein weiteres Prinzip besteht in der Verwendung von *Bitonalität*, also der Gleichzeitigkeit zweier Tonarten, wie bspw. C-Dur und Fis-Dur. Die Unklarheit der Tonart im Sinne einer Eindeutigkeit, die Gleichzeitigkeit des Auftretens der beiden Tonarten sowie die Reibungen, die eventuell zwischen ihnen entstehen, können zur Illustration einer innerpsychischen Verschiebung herangezogen werden, etwa um einen Zustand von Traum, Vision oder Halluzination anzudeuten, was besonders effektiv ist, wenn zwei thematisch verwandte, unterscheidbare, gegenläufige Melodien zum Einsatz kommen. Schließlich ist gerade auch die Verwendung intradiegetischer *Figuren-Musik* ungemein aussagekräftig, wenn also eine Figur bspw. durch eigenes Instrumentenspiel, vor allem aber durch eigenen Gesang einen Selbstaussdruck in Musik versucht. Sofern der narrative Rahmen etwas Derartiges plausibilisiert, kann dies als Mittel zur Selbstdarstellung ungemein produktiv und aufschlussreich sein, vor allem, wie gesagt, bei Gesang, wenn in diesem zusätzlich zur Stimme und Musik auch noch eine sprachliche Ebene mit explizitem Aussagen-

gehalten hinzutritt, wie das etwa in den bereits mehrfach erwähnten FEUERBRINGERN der Fall ist.

Sensorische Hörspielmusik soll dagegen bei den Rezipierenden selbst eine bestimmte Atmosphäre, Stimmung und psychische Wirkung anregen. Sie ist also rezeptionsbezogen und wirkungsästhetisch, indem es ihr um die musikalische Affizierung des Publikums geht. Um Rezipierendenaffekte zu generieren, kann dabei auf konventionelle und insofern teils »konditionierte« musikalische Muster zurückgegriffen werden, etwa durch den Einsatz von harmonischem Streicherklang im Walzertakt zur stereotypen Indizierung von »Liebe«, »Glück«, »Romantik« etc. Speziell den schon hinsichtlich ihrer Orientierungsfunktion angesprochenen Verfahren des Musikgebrauchs und dabei vor allem den musikalischen Signalen kommt auch eine große Rolle im Zusammenhang der sensorischen Funktionalisierung zu. Tremolo, rasche Tonrepetitionen und Triller rufen unmittelbar einen Erregungs- und Spannungszustand hervor. Zugleich kann die Musik durch derartigen Gebrauch auch zur Spannungserpetuierung verwendet werden, um teilweise Spannungseinbrüche in einer ansonsten überladenen oder ins Schleppen geratenen Handlung zu überbrücken. Ein Ostinato, d.h. eine sich ständig wiederholende musikalische Figur, ruft ganz ähnlich Erregung hervor, deutet außerdem jedoch – da eine solche Figur definitiv nach einer melodischen Auflösung verlangt – auf bevorstehende Veränderungen voraus und statet den so unterlegten Handlungsabschnitt des Hörspiels entsprechend mit einer Atmosphäre drohender Gefahr bzw. manifester Angst aus. Strukturell verwandt, allerdings funktional verschieden ist der Gebrauch eines unerbittlich gleichmäßigen Rhythmus, der die Unentrinnbarkeit aus einem absehbaren Handlungsverlauf, die Unerbittlichkeit des Schicksals einer Figur anzeigen kann (so verwendet etwa in DIE TOTEN HABEN ZU TUN). Plötzlich eintretende musikalische Lautstärkeveränderungen – Sforzato, Crescendo, Subito Forte – oder auch Motivveränderungen, wie dissonante Intervalle oder Cluster, rufen als Signale für aktuelle Gefahr bei den Zuhörenden und speziell den in Genrekonventionen geschulten Zuhörenden für gewöhnlich entsprechende Reaktionen von Erschrecken, Schock und Angst hervor. Das (meist) aus einem fallenden Sekundschrift, mit deutlich betontem erstem Ton und angebundenem, unbetontem und leiserem Folgeton gebildete »Seufzermotiv« wurde bereits angesprochen. Es soll ein Bedauern über einen narrativ dargebotenen Sachverhalt bei den Zuhörenden induzieren.

Neben all dem Gesagten kann extradiegetisch situierte Musik auch noch weitere Bedeutungswerte erzeugen u.a. durch *Zitation*. Werden Musik-Zitate gebraucht, entsteht eine Korrelation zu anderen Intertexten und den von diesen inkorporierten Semantiken bzw. zu deren bedeutungsrelevanten Kontexten. Ludwig van Beethovens »Neunte Sinfonie« als Europahymne in der Funktion zur räumlichen wie institutionellen Situierung in SCHWERE SEE wurde bereits erwähnt. So ist jedes Musik-Zitat immer auch eine symbolische »Anspielung«, über die ein Verweis auf andere,

erweiternde Zeichenzusammenhänge eröffnet wird. Dies kann durch Anbindung an bestimmte musikalische Stereotype geschehen, die etwa für Musikrichtungen gegeben sind, sodass Punk-Rock auf die zugehörige Geisteshaltung referiert, oder über kulturell verankerte Gebrauchszusammenhänge von bestimmten Musikstücken bestehen, wie bei Chopins »Marche funèbre« als Musik bei Beerdigungen. Vorexistierende musikalische Semantiken werden so ausgewertet und in einen neuen Zusammenhang montiert. Das kann selbstverständlich auch zum Zweck der Übertreibung, ja, auch der Parodie geschehen, wenn die vorbestehende Bedeutung einer zitierten Musik – etwa der »Marche funèbre« – in einen unpassenden, disparaten oder originell neuen Zusammenhang – etwa einer gescheiterten Liebeserklärung – eingebettet wird und dann eine semantische Umdeutung – »Tod der Liebe« – erfährt. Dieses Prinzip der Intertextualität kann auch erweitert eingesetzt werden, wenn bei der Zitation eines bekannten Liedes und insbesondere Volksliedes im Hörspiel nur die Melodie verwendet wird, jedoch eigentlich auf den Text des Liedes referiert wird, also bspw. Wenn – wie in Kinderhörspielen häufig – der Anbruch der Nacht durch die Melodie des »Abendlieds« (»Der Mond ist aufgegangen«) von Matthias Claudius nach der Vertonung von Johann Abraham Peter Schulz angedeutet wird oder wenn eine Figur beim Zubereiten von Speisen die Melodie von »Backe, backe Kuchen« summt. Ein ironischer oder parodistischer Einsatz solcher Musikzitate, durch die ein Kontrapunkt zur Ernsthaftigkeit der dargestellten Geschichte geliefert wird, ist dabei ebenfalls spielerisch erreichbar und sehr naheliegend. Überhaupt kann die Hörspielmusik auch als *eigenmächtige Teilstruktur* des Hörspiels auftreten und dann – ähnlich wie bei einer parodistischen Korrelation – ihre eigene, teilweise zur sonstigen Hörspielkommunikation invers stehende Semantik kommunizieren und ironische Kontrapunkte, entlarvende Hinweise etc. geben. Letztlich sei noch auf zwei allgemeine Formen der Interaktion von Hörspielmusik mit dem Ton hingewiesen. Einerseits führt die Beigabe von Musik zu einer *Integration von Geräuschen* in den Musikfluss. Das bedeutet, dass ansonsten eventuell störend wirkende Beiklänge, die aus dem Tonmaterial nicht herausgefiltert wurden, im Zusammenklingen mit der Musik als weniger störend empfunden, ja, teils überhaupt nicht wahrgenommen werden oder, im Gegenteil, sogar besonders stimmig wirken, sodass sie sauberer im Gesamtklang aufgehen. Zugleich entsteht in Synergie mit dem Verschlucken der Geräusche durch die Musik insgesamt ein homogenes Klangganzes; die entsprechende Sequenz kann als akustisch »runder«, stimmiger empfunden werden. Andererseits gilt ähnliches auch in der gegenteiligen Tendenz, wenn die Hinzugabe von Musik explizit dem Zweck dienen soll, eine *Krächentfaltung* – vor allem im Zusammenspiel mit Explosionsgeräuschen – in ihrer Wirkung zu steigern, wobei die Musik dann als Zusatzauschauteil teilweise völlig vom Lärm aufgezehrt werden kann.

Intradiegetische Musik

Neben der extradiegetischen Musik, deren Einsatzbereiche vorgestellt wurden, steht die *intradiegetisch situierte Musik*. Als intradiegetische Musik oder teilweise auch »Source music« wird Musik bezeichnet, die ihren Ursprung innerhalb der dargestellten Welt hat. Sie ist also in den dargestellten Handlungszusammenhang eingebettet und wird durch Figuren hervorgebracht, die singen, Melodien pfeifen oder summen oder ein Musikinstrument spielen; oder sie kommt aus einem Radio, einem Fernseher oder einem anderen akustischen Gerät in der dargestellten Welt. Ihre Funktionen sind damit wesentlich auf den Geschehensbereich beschränkt und weniger umfänglich als jene der extradiegetischen Musik.

Als *akustischer Ortsmarker* hat sie eine besondere Funktion bei der Definition von Handlungsräumen und deren Zentrum bzw. Peripherie sowie von Figurenbewegungen innerhalb dieser Bereiche. So kann ein Geschehen, bspw. die Unterhaltung zwischen zwei Figuren, zunächst in der unmittelbaren Nähe der intradiegetischen Musikquelle (etwa eines Band-Auftritts) stattfinden und die Figuren sich dann von dieser als statisch gedachten Quelle entfernen, wobei sich die Wahrnehmungsinstanz mit den Figuren vom Platz bewegt. Eine solche Bewegungssimulation wird produktionstechnisch meist durch eine Verlagerung der Musikspur innerhalb der Stereopositionen in Kombination mit einer Verminderung ihrer Lautstärke sowie einer Veränderung der Hallakustik umgesetzt und ermöglicht ein sehr dynamisches Spiel.

Die Funktion der *Selbstcharakterisierung* von Figuren durch eine von ihnen hervorgebrachte Musik – indem aus der musikalischen Darbietung der Figur deren künstlerisches Potenzial oder auch ihre psychische Verfassung ableitbar ist – wurde bereits angesprochen. Diese Funktion wird auch erfüllt, wenn die Musik nicht von der Figur selbst erzeugt, sondern lediglich durch ein ihr zugeordnetes Abspielgerät hervorgebracht wird. So sagt die Wahl der jeweiligen Platte, die die Figur auflegt, etwas über ihren Geschmack, ihren Charakter, ihre Vorlieben und eventuell auch über ihre aktuelle Stimmung aus. Figurenkommentare zu intradiegetischer Musik erzeugen derweil eine explizite Beziehung zwischen der Figur und der betreffenden Musik sowie ihrer konventionellen, mitunter stereotypen Semantik.

Ambidiegetische Musik

Die Trennung zwischen extradiegetischer und intradiegetischer Musik ist zum Teil problematisch, da beide Formen der Situierung von Musik immer gleichermaßen narrativ gewählt sind, also auch der intradiegetischen Musik eine gewisse narrative Motiviertheit zugeschrieben werden muss, auch wenn sie in den dargebotenen Geschehenszusammenhang verlagert ist. Zugleich interagieren diese erzähltheoretisch separierten Bereiche gerade bei der Musik oft stark, was bspw. in der be-